

Introduzione

Come noto, l'ambiente digitale è in costante evoluzione ed espansione: da semplice spazio ludico e informativo, è divenuto, a tutti gli effetti, un luogo in cui l'individuo sviluppa ed esplica la propria personalità, interfacciandosi con un elevato numero di utenti e sperimentando nuove forme di interazione sociale.

Una siffatta trasformazione ha, inevitabilmente, portato con sé anche una serie di rischi legati a un utilizzo scorretto, o poco oculato, dei dispositivi tecnologici: da un lato, infatti, i crimini tradizionali hanno trovato, nel mondo virtuale, il terreno ideale in cui proliferare, superando i classici limiti temporali e spaziali del *tempus* e del *locus commissi delicti* e potendo contare su una diffusa inesperienza digitale da parte di molti utenti; dall'altro, hanno visto la luce anche nuove forme di persecuzione e di aggressione, facilitate dalla pervasività delle tecnologie, e hanno trovato sviluppo nuove dipendenze, legate all'utilizzo ossessivo e intensivo dello strumento elettronico.

Se questo è vero con riferimento al mondo degli adulti, lo è ancora di più quando il *focus* viene spostato sui minori: si tratta, infatti, di soggetti che, proprio in virtù della fascia d'età cui appartengono, risultano meritevoli di una tutela rafforzata, in quanto – spesso – meno consapevoli dei rischi che potrebbero trovarsi ad affrontare nella loro esperienza digitale e dei diritti azionabili in tale sede, a tutela dei propri interessi e dei propri dati.

A più riprese è stata ribadita l'importanza di prevedere garanzie idonee a salvaguardare il corretto sviluppo dell'identità e della personalità dei minori online, dando vita a un sistema integrato di protezione che preveda di agire su tre distinti livelli:

- i) tecnologico in senso stretto, attraverso la progettazione di strumenti (anche di controllo) sempre più evoluti ed efficienti;
- ii) giuridico, con la previsione di un impianto normativo *ad hoc* volto a dissuadere dalla commissione di determinate condotte, da un lato, e capace di assicurare un tempestivo intervento *ex post*, dall'altro;
- iii) educativo, tramite la collaborazione di scuole, famiglie e di tutti gli *stakeholder* a vario titolo coinvolti nel processo di crescita del mino-

re, chiamati a ricoprire un ruolo di cura e di insegnamento nei confronti dello stesso.

Solo implementando tutti questi aspetti, infatti, è possibile pensare di creare un ambiente digitale che sia non solo accessibile ma, anche, sano e sicuro.

Nelle prossime pagine, verranno affrontate dagli Autori alcune delle principali questioni sottese a queste tematiche: dal cyberbullismo, analizzato in chiave psicologica e legislativa, alle questioni di *age verification* e di accesso alle piattaforme, alle nuove frontiere di interazione virtuale nel campo del *gaming* e del metaverso. Temi solo in apparenza diversi, ma che, in realtà, rispondono tutti a un'esigenza unica e primaria: la protezione dei diritti del minore in un ambiente ricco di vulnerabilità.

Samanta Stanco*

* Avvocato. Assegnista di ricerca presso l'Università degli Studi di Milano, Dipartimento di Scienze Giuridiche "Cesare Beccaria", Facoltà di Giurisprudenza. Fellow Research dell'Information Society Law Center – ISLC.